

## FICHE 9 – EPS – SPORTS COLLECTIFS

### I) DEFINITION

**Sport collectif** : affrontement collectif de deux équipes dont le but commun est de marquer le plus de points pour gagner

Enjeux de formation :

- S'organiser collectivement
- Prendre des informations pour prendre des décisions
- Adapter ses habiletés motrices et gérer ses efforts
- Connaître et respecter des règles
- Maîtriser ses émotions
- Jouer différents rôles

Sports	Jeux Traditionnels
Placés sous l'autorité d' <b>institutions officiellement reconnues</b> : fédérations, comités olympiques...	Non-dépendants d'instances officielles
Régis par des <b>règlements très précis</b> , déposés et reconnus.	Régis par un <b>corps de règles fluctuant</b> qui admet maintes variantes au gré des participants
Dont le développement est lié à la <b>spectacularité</b> .	Liés à une <b>tradition</b> souvent très ancienne
Profondément ancrés dans les processus socio-économiques de production et de consommation.	Profondément ignorés des processus socio-économiques

### II) DOMAINES DE COMPETENCE

MATERNELLE	ELEMENTAIRE	
<b>Objectif 4</b> : Collaborer, coopérer, s'opposer	<b>Champ d'apprentissage 4</b> : Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel	
<b>Jeux traditionnels et jeux collectifs</b>	<b>Jeux traditionnels simples, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs</b>	<b>Jeux traditionnels + complexes, jeux collectifs avec ou sans ballon, jeux pré-sportifs collectifs</b>

### III) LES VERBES D'ACTION ET LEURS VARIABLES SPECIFIQUES

- **Cibler** : cible horizontale/ verticale, trajectoire de la balle
- **Intercepter** : prendre la balle pendant sa trajectoire
- **Passer** : (à terre/ rebond ou passe directe/ courte)
  - Envoyer
  - Réceptionner

La passe n'est correcte que si l'envoi et la réception sont acquis.

- **Dribbler** :
  - Avancer sans fixer la balle

#### IV) LES DIFFERENTS ROLES

##### → L'attaquant :

- Protéger / Conserver mon ballon (objet) pour garder mon statut et avoir l'occasion d'attaquer la cible/terrain adverse
- Attaquer la cible/terrain adverse pour marquer plus de points que l'autre équipe.

##### → Le défenseur :

- Protéger sa cible/terrain.
- Gêner l'attaque
- Récupérer le ballon (objet) pour changer de rôle.

##### → Le partenaire :

- Aider les joueurs de son équipe en proposant des solutions de jeu (en attaque)
- Respecte son contrat défensif ou aide un partenaire à respecter le sien.

##### → L'adversaire : Contrecarre les projets offensif et défensif de l'équipe adverse

##### → L'arbitre : garant du bon déroulement du jeu (respect du règlement et sécurité)

- Connaître le règlement : savoir identifier les infractions et connaître les sanctions et les réparations
- Informer : savoir arrêter le jeu et expliquer aux joueurs

##### → L'auto arbitrage :

- Accepter d'arrêter le jeu à la demande d'un joueur
- Expliquer clairement le pourquoi de l'arrêt de jeu
- Écouter les explications
- Donner son avis chacun son tour
- Trouver une solution de réparation et de reprise du jeu acceptable par tous.

#### V) LES ATTENDUS DE FIN DE CYCLE

<b>Cycle 1</b>	- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun, dans le cadre d'une règle.
<b>Cycle 2</b>	- S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu. - Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples. - Connaître le but du jeu. - Reconnaître ses partenaires et ses adversaires.
<b>Cycle 3</b>	- S'organiser tactiquement pour gagner le match en identifiant les situations favorables de marque. - Maintenir un engagement moteur efficace sur tout le temps du jeu prévu. - Respecter les partenaires, les adversaires et l'arbitre. - Assurer différents rôles sociaux (joueur, arbitre, observateur) inhérents à l'activité et à l'organisation de la classe. - Accepter le résultat de la rencontre et être capable de le commenter.